TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN 4

GARANTÍA, DENEGACION Y LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD 5

CONTACTO DE SERVICIOS TECNICOS 6

1. COMPONENTES DE LA MÁQUINA 7
- Dimensiones 8
- Datos técnicos y especificaciones eléctricas 9
- Transporte 10
- Especificaciones de voltaje 10
- Conexiones 10
- Conectores 10

2. OPERE E INSTALE LA MÁQUINA 11
- Instale el Toplight y reemplace cristal superior 12
- Prepare el selector electrónico de monedas 14
- Prepare el hopper 14
- Energize la máquina 14
- Configure el juego 14
- Pruebe el manejo del billete y la moneda 14

3. PRUEBE Y ORGANICE EL JUEGO 15
- Sistema Test/ Setup 15
  1. Pruebe la pantalla/ Screen test 15
  2. Pruebe botones e interruptor/Switch and the buttons test 15
  3. Pruebe la lámpara /Lamp test 16
  4. Pruebe el sonido/ Sound test 16
  5. Ajuste el juego/ Game setup 16
  6. Ingrese al sistema Test/Setup con una clave de seguridad 18
- Porcentaje de retorno 19
- El libro 19
- Borre todo (Reset) 20
- Borre los registros de una sola página (CHECK OUT) 21
- Mensaje de error 21

4. VERIFICADOR DE BILLETES 22
- Depósito de billetes 22
- Partes principales 22
- Amontonamiento de billetes 23
- Atasco de billetes 23
- Mantenimiento 23
- Montaje 24

- Distribución de baches 24
- Sistema de circuito de entrada y salida 25
- Interfase de pulso aislado 25
- CashCode Interfase en serie 26
- Configuración del arnes 27
- Sujeción del conector 28
- Conector de apareamiento 28
- Montaje de interruptor DIP 29
- Diagnóstico de falla 29
- Tabla de diagnóstico 30

5. SELECTOR ELECTRÓNICO DE MONEDAS 31

6. "TOKENICE" SU MAQUINA 32

7. MANTENIMIENTO GENERAL 34
- Mantenimiento preventivo recomendado 35

i-game SERIES

¡Felicitaciones!

Usted adquirió un equipo que refleja toda nuestra visión empresarial y preocupación por entregar al mercado los mejores productos. Este es el resultado del esfuerzo y empeño de toda nuestra compañía por hacer que su inversión sea retribuida con equipos con los mejores estándares de calidad. Por favor disfrútelo.

La serie I GAME ha sido diseñada pensando en la rapidez, eficiencia y bajo costo de mantenimiento. Por ello todos sus componentes son los mismos usados en todas nuestras máquinas a lo largo del tiempo.

Como una innovación más a esta nueva serie se le introdujo el método HAGALO USTED MISMO (“MAKE IT YOURSELF”), en el cual desde el MENÚ principal usted podrá acceder muy fácilmente a todas las funciones del sistema, cualidades que en los equipos anteriores solo se hacían posibles cambiando la ROM del juego con sus consecuentes demoras e inconvenientes.

INTRODUCCIÓN

Nuestro servicio técnico está orgulloso de presentar su manual de servicio para la serie I-GAME.

Nuestra visión de grandes juegos es una fuerte ilustración de nuestra compañía y nuestros productos. Esperamos que este manual sea una fuente de información para que esta visión sea una realidad.

Aquí encontrará la información disponible más actualizada sobre las máquinas I-GAME. Todas las partes y descripciones han sido cuidadosamente revisadas y examinadas, los dibujos y diagramas contienen la última revisión realizada por el fabricante. Si se requieren las primeras revisiones de diagrama o dibujos, por favor contacte al representante de su servicio técnico local autorizado.

i-game SERIES

GARANTÍA, DENEGACIÓN Y LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD

La garantía de su producto se extiende a un período de ciento ochenta días calendario (6 meses) a partir de la fecha de entrega, estando libre de defectos y en un buen estado de operación.

El fabricante suministrará mantenimiento y servicio técnico a través de su representante local por el período de garantía especificado. El servicio post-venta esta condicionado al reemplazo o reparación de las partes defectuosas bajo condiciones de buen trato en su operación y en el período especificado. Si tales daños resultan de mal funcionamiento de la máquina y/o de alguna de sus partes, estas están cubiertas en la garantía.

¡ADVERTENCIA!

El manual **I GAME** es para el uso de personal técnico calificado y contiene la información necesaria para mantenimiento rutinario, servicio y reparación del gabinete y componentes de la máquina. Para evitar daño personal o del equipo no desempeñe ningún servicio más que el contenido en este manual.

¡NOTA!

La información de este documento es materia de cambio sin notificación y no representa obligación por parte del fabricante.

Ninguna parte de este manual puede reproducirse o transmitirse en forma alguna, ni por medio mecánico ó electrónico, incluyendo fotocopia o grabación. Debe ser para uso personal del comprador sin consentimiento escrito del fabricante.

i-game SERIES

CONTACTO DE SERVICIOS TÉCNICOS

I-GAME ofrece y suministra asistencia técnica 6 días de la semana, contacte a su representante de servicios técnicos en uno de los números abajo indicados.

Sitios de servicio técnico:

Colombia

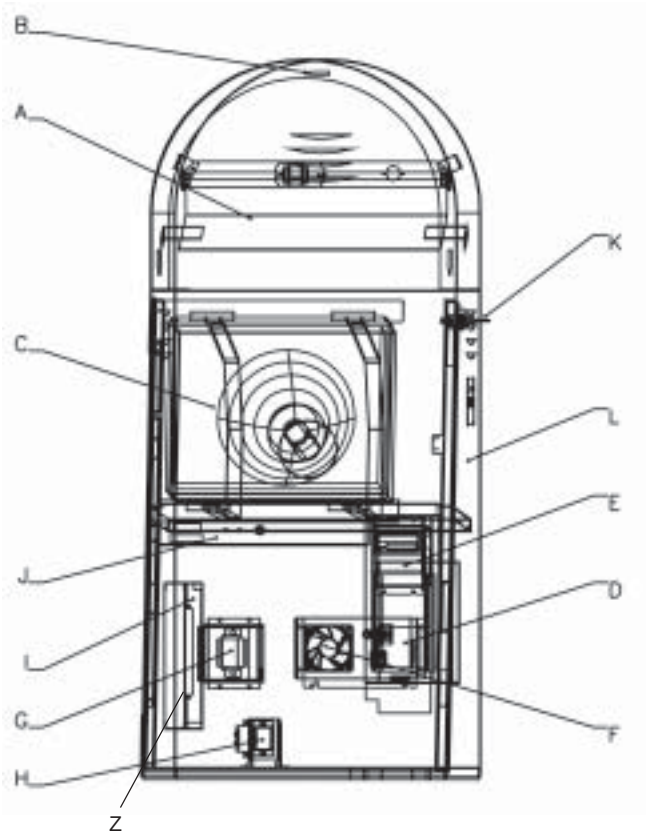
	Teléfono	**Fax**
Bogotá	57(1) 3606412	51(1) 360 5027
Medellín	57(4) 2327520	57(4) 232 7520
Pereira	57(6) 3330493	57(6) 333 0493
Cali	57(2) 6602164	57(2) 660 2164
Barranquilla	57(5) 3680200	57(2) 3680205

e-mail: mundovideo@unete.com

Para asistencia técnica en América, Europa, Asia y África contacte su distribuidor local.

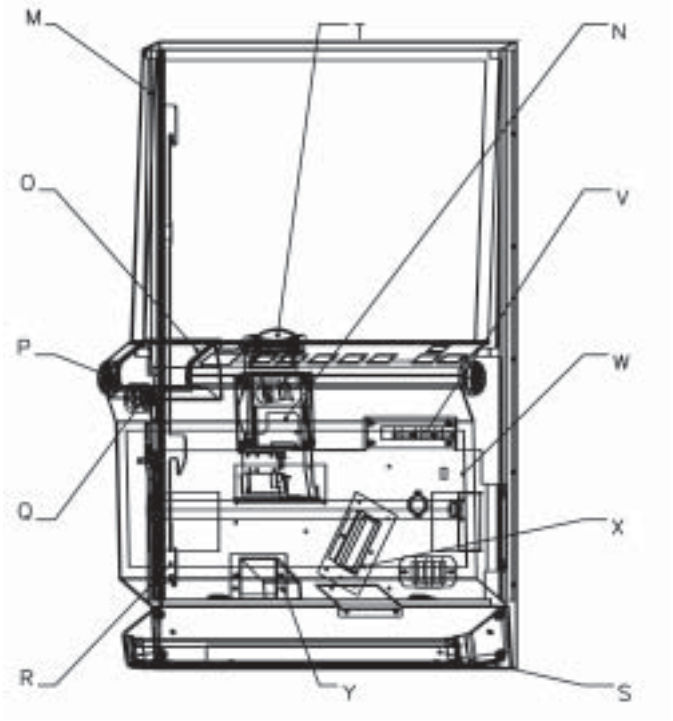
1. COMPONENTES DE LA MÁQUINA

Máquina



021 902 00021	A	Portalampara Superior
021 901 21021	B	Cúpula Cabina
002 865 00017	C	Monitor 17 Pulg.
021 890 00012	D	Caja Aceptador
003 860 00733	E	Aceptador
002 801 00269	F	Fuente
029 550 00001	G	Transformador
021 901 01451	H	Soporte Socket Hopper
021 901 00032	I	Bandeja Circuito Princ.
021 901 00016	J	Soporte Base Monitor
002 980 00002	K	Cerradura Reset y Meter
021 902 00020	L	Mueble Cabina
022 021 00001	Z	Circuito I-game

Vista interior puerta

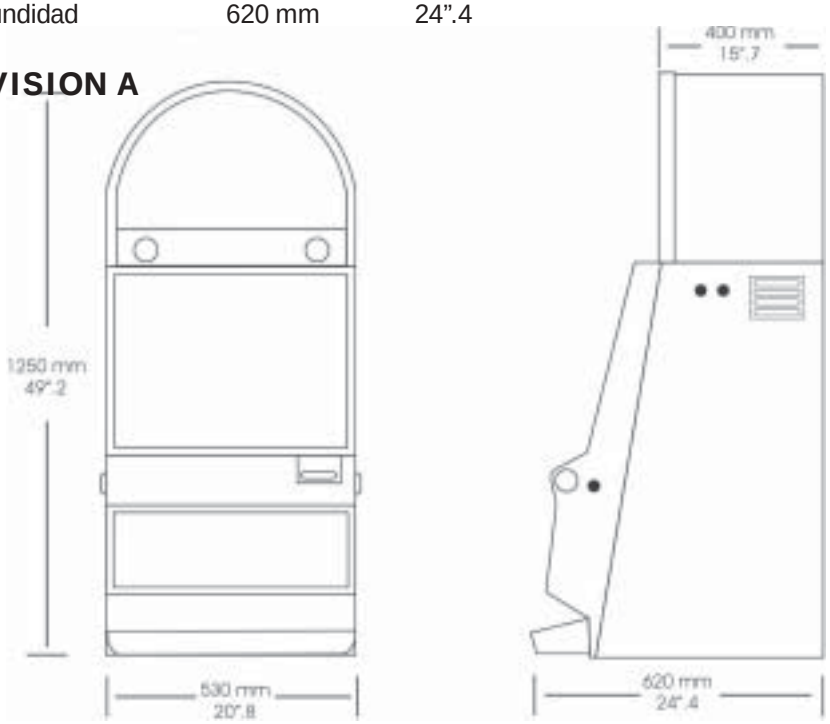


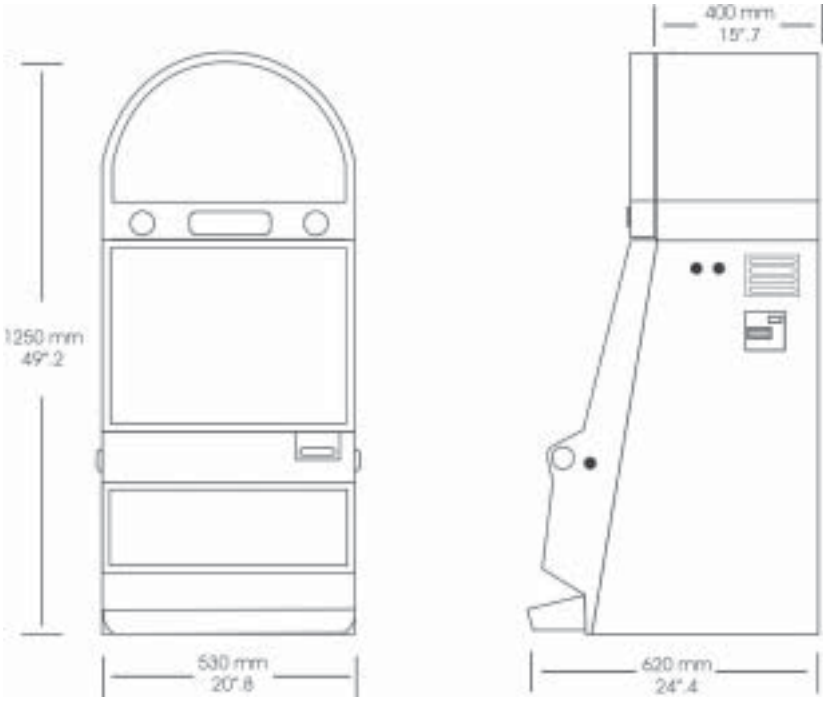
021 902 00001	M	Puerta Cromada
002 880 00002	N	Monedero
021 902 00037	O	Boca Aceptador
021 090 00040	P	Logo Trebol
002 980 07385	Q	Cerradura Puerta
021 901 00016	R	Seguro Deslizable
021 901 00032	S	Brazo Mecánico A
021 891 00010	T	Boca Ficha
022 820 00012	V	Contadores
021 901 00029	W	Portalampra Puerta
021 470 00025	X	Boca Hopper
001 470 00004	Y	Bajante Alcancia Sup.

Dimensiones

Peso	90.72 Kg.	
Altura	1250 mm	49”.2
Ancho	530 mm	20”.8
Profundidad	620 mm	24”.4

REVISION A





REVISION B

Datos técnicos y especificaciones eléctricas

Voltaje:
110 VAC 1,3 Amp
Frecuencia 60 Hertz

Consumo de energía:

Modo de reposo:	143 W aprox.
Modo de pago	385 W aprox.

Suministro de energía:

+ 5V /DC	20 A
+12V /DC	8 A

Protección de corriente:
Fusibles
F_1 5 A/250 V.
F_2 4 A/250 V.
F_3 1 A/250 V.

Transformador 110 VAC 24 AC

Fusible secundario: 24 VAC 1 amp

Fluorescentes T8 FL 15 D:	15 Vatios nominales
Lámpara botón pequeña:	12 V / 0.2 W
Lámpara botón grande:	12 V / 0.2 W

Especificaciones ambientales, límites sugeridos.

Temperatura de operación:	0º C- 45º C o grados celcius
Humedad relativa:	0%- 85% no condensando

Total peso combustible.
Menor a 10% del peso total

Transporte

Los daños en el envío no son responsabilidad del fabricante y deben ser asumidos por la empresa transportadora o el comprador.

Especificaciones de voltaje

Antes de conectar la máquina a la fuente de energía verifique las especificaciones de voltaje.

Conexiones

La máquina solo se puede operar en condiciones secas y de uso interior, debe ser conectada a un toma corriente con **polo a tierra 110 VAC.**

INTERNATIONAL POWER OUTLETS
110 VAC 60 HZ (NON-PHASED)

Conectores

Antes de la instalación verifique que todos los conectores estén colocados correctamente, **conexiones incorrectas** pueden causar daños irreparables que **NO** son cubiertos por la garantía.

i-game SERIES

2. OPERE LA MÁQUINA E INSTALE LA MAQUINA

Antes de trabajar con la máquina, desconecte el cordón de la toma de voltaje.

Las partes electrónicas se deben cambiar solamente con el equipo apagado. Use solo partes originales **IGT.**

Las reparaciones deben llevarse a cabo solamente por el personal calificado.

Antes de operar la máquina lea cuidadosamente los manuales.

Dependiendo de la máquina y las circunstancias locales, varias tareas tienen que ser llevadas a cabo antes de su operación.

Siga la lista de abajo, algunas tareas son explicadas en las siguientes páginas.

- Inspeccione la máquina y verifique si existen daños causados en el transporte.
- Determine el estado de los cristales.
- Prepare el aceptador de billetes y el hopper de moneda.
- Coloque y monte la máquina en la base usando la perforación para el montaje de tornillos y paso de moneda al depósito, introduzca el cable en la base, **No conecte el voltaje a la máquina.**
- Instale el Toplight (opcional según versión de la cabina)
- Verifique que todas las conexiones internas y externas estén colocadas correctamente.
- Conecte el voltaje a la máquina (110 VAC 60 Hz).
- Ejecute el plan básico de la máquina.
- Configure el juego.
- Pruebe el manejo del billete y la moneda.

Corrobore el perfecto funcionamiento del sistema de pago de la máquina. Las tarjetas deben estar haciendo contacto con sus bases y el equipo lógico de EPROM´S debe estar bien instalado en la BOARD.

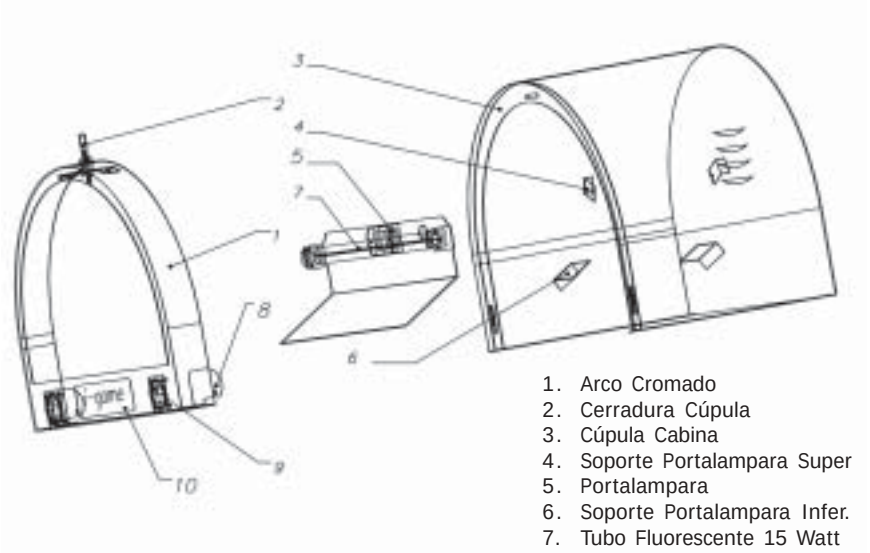
Instale el Toplight y reemplace el cristal superior

REVISION A

- Apague la máquina.
- Remueva el cable de señal desde la tarjeta principal del monitor.
- Remueva los cuatro tornillos ubicados en cada esquina que fijan el monitor al chasis de la máquina utilizando una llave de copa No. 5/16.
- Saque el monitor del gabinete teniendo en cuenta desconectar el cable de alimentación de energía.
- Introduzca la mano por los orificios ubicados en la base superior y libere los broches que aseguran el marco del cristal superior y tírelo hacia usted.
- Utilizando una llave de copa No.9 remueva los cuatro tornillos que fijan la porta lámpara superior al gabinete y sáquelo teniendo en cuenta desconectar los conectores.
- Enhebre el conector y los aparejos a través de la abertura en la parte superior del cárter mas alto.
- Fije el toplight sobre el cárter superior y asegure con dos tornillos el top redondo.
- Ajuste los conectores toplight, tipo molex, y repita el proceso de desmonte de componentes a la inversa, teniendo en cuenta de empalmar nuevamente y en forma correcta cada uno de los conectores.

REVISION B

- Apague la máquina.
- Remueva el cable de señal desde la tarjeta principal del monitor.
- Gire la llave de la cerradura cúpula.
- Saque el arco cromado, tírelo hacia usted de la parte superior del arco.
- Desenganche el seguro arco de la cúpula con un movimiento hacia arriba y afuera.
- Introduzca la mano en la cabina y desconecte los cables de sonido del parlante, con esto queda libre el arco cúpula.
- Retire las cuatro tuercas de los pisavidrios en “L” con una llave de copa No. 11/32 y saque el cristal.
- Repita el proceso de desmonte de los componentes a la inversa, teniendo en cuenta desconectar los cables de sonido.



1. Arco Cromado
2. Cerradura Cúpula
3. Cúpula Cabina
4. Soporte Portalampara Super
5. Portalampara
6. Soporte Portalampara Infer.
7. Tubo Fluorescente 15 Watt
8. Seguro Arco
9. Parlantes
10. Etiqueta

Prepare el selector electrónico de monedas

- Remueva la ficha de transporte.
- Inserte moneda / Ficha Casino.
- Gradué el selector según su necesidad.

Prepare el hopper

- Fije el hopper con la cantidad correcta de monedas / fichas.
- Fije la sonda de nivel donde lo estime conveniente.

Energize la máquina

- Los leds de la board / transformadores / fuente / monitor (significa voltajes correctos) deben estar iluminados.

Configure el juego

- Habilite y configure las características del juego en el menú de servicio.

Pruebe el manejo del billete y la moneda

- Verifique la conducción óptica de la moneda.
- Pruebe la aceptación del verificador de billete.

· Pruebe el desembolso del hopper.

3. PRUEBE Y ORGANICE EL JUEGO

Si quiere verificar la condición del sistema de circuitos del juego, controles o valor del sistema de fijación puede usar el modo TEST.

Encienda la máquina y presione el botón TEST, entrará al modo especificado en el siguiente cuadro:

Sistema Test /Setup

Prueba de pantalla / **Screen test**
Prueba de interruptor y botones / **Switch and buttons test**
Prueba de lámparas / **Lamp test**
Prueba de sonido / **Sound test**
Prueba del juego / **Game setup**

· Presione el botón (1 LINE / 1 DECK) para mover curso (barra).

· Después de seleccionar uno de los contenidos con la barra presione 9 LINES / 5 DECKS para entrar.

· Presione STAR / DEAL DRAW para salir y retroceda al modo del juego de la pantalla principal. En tal caso el valor ajustado estará disponible instantáneamente, no siendo necesario apagar la máquina.

SYSTEM TEST/SETUP

SCREEN TEST
SWICH AND BUTTONS TEST
LAMP TEST
SOUND TEST
GAME SETUP

1. Pruebe la pantalla / Screen Test

· Use esta pantalla para verificar el color del monitor y la talla de los cuadros.

· Las bandas de color en el centro, deben se rojo, verde, azul y blanco de izquierda a derecha.

· Presione el botón STAR / DEAL DRAW para salir.

2. Pruebe botones e Interruptor / Swicht and buttons test

· Use esta pantalla para verificar los botones y el interruptor.

· Para verificar la función de cada botón e interruptor, actívelo y observe que las correspondientes letras OFF cambian a ON Si el ON y el OFF no aparecen correctamente, verifique los arneses de conexiones e interruptores.

BUTTON/SWITCH TEST

(4A) I LINE ..... OFF
(5A) 3 LINES ..... OFF
(6A) 5 LINES ..... OFF
(7A) 7 LINES ..... OFF
(9A) 9 LINES ..... OFF
(10A) BET ..... OFF
(11A) MAX. BET ..... OFF
...
(21A) PAYOUT ..... OFF
(21B) KEYOUT ..... OFF
(22B) HP COIN SW ... OFF

WS
ON
1 2 3 4 5 6 7 8

i-game series

· Presione el botón STAR / DEAL DRAW para salir.

3. Pruebe la lámpara / Lamp test

LAMP TEST

(29A) ..... 1 LINE
(30A) ..... 3 LINES
(31A) ..... 5 LINES
(32A) ..... 7 LINES
(33A) ..... 9 LINES
(34A) ..... BILL GND
(29B) ..... BET
(30B) ..... MAX. BET
(31B) ..... START
(32B) ..... HELP
(34B) ..... COIN GND

Use esta pantalla para verificar la lámpara de botones

· Para verificar la función de cada lámpara de botón, presione 1 LINE / 1 DECK y observe que el botón correspondiente cambia la lámpara a ON.

Presione otra vez para la siguiente lámpara de botón, si la lámpara no enciende ON verifique los arneses de conexión y de lámparas.

· **BILL GND / COIN GND** son para probar la acción no la lámpara.

· Presiones el botón **STAR / DEAL DRAW** para salir.

4. Pruebe el sonido / Sound test

SOUND TEST

SOUND CODE=0

PUSH 1 LINE TO FORWARD
PUSH 9 LINES TO BACK
PUSH START TO EXIT

Use esta pantalla para verificar todos los sonidos del juego.

· Elija un sonido presionando el botón 1 LINE / 1 DECK hacia delante o el botón 9 LINES hacia atrás y la máquina hará el sonido.

· Presione el botón STAR / DEAL DRAW para salir.

5. Ajuste el Juego / Game Setup

GAME TEST

COIN 5
KEYIN 5
PAYOUT 5
KEYOUT 5
MAX. BET 45
DEMO MUSIC ... ENABLE
DEMO SHOW .... ENABLE
GAME LIMIT 60000
WIN RATE 93
PAY LIMIT 300, 1000, 1500,
..... 2000 free
PRIZE LIMIT ..... FREE
BILL TYPE ..... N.C.

Use esta pantalla para ajustar manualmente el juego.

· Para mover el cursor (barra) presione el botón 1 LINE / 1 DECK.

· Después de seleccionar uno de los contenidos con la barra, seleccione el estilo de montaje presionando el botón 9 LINES / 5 DECKS.

· Presione el botón STAR / DEAL DRAW para regresar al menú principal, en tal caso el valor que usted ajustó, estará disponible instantáneamente para lo cual no necesitará apagar y encender nuevamente la máquina.

· El juego también tiene un interruptor DIP en el tablero para funciones específicas solamente como sigue:

CONTENTS	SETTING SELECTION (Underlined in setting selection are default settings)
COIN	1, 2, **5**, 10, 20, 25, 50, 75, 100, 200, 300
KEYIN	1, 2, **5**, 10, 20, 25, 50, 75, 100, 200, 300
PAYOUT	1, 2, **5**, 10, 20, 25, 50, 75, 100, 200, 300
KEYOUT	1, 2, **5**, 10, 20, 25, 50, 75, 100, 200, 300
MAX. BET	**ENABLE**, DISABLE
DEMO SHOW	**ENABLE**, DISABLE
GAME LIMIT	5000, 10000, 20000, 30000, 40000, **60000**, 80000, 100000
PAYOUT RATE	98, 97, 96, 95, 94, 93, 92, 91, 90
PAY LIMIT	1000, 1500, 2000 FREE
PRIZE LIMIT	X1000, **FREE**
KEYOUT OVER	**ZERO**, REST
BILL TYPE	**N.C.**, N.O.

· COIN IN: Ajusta cuantos créditos otorgará por moneda insertada

· KEYIN: Ajuste cuantos créditos otorgará por llave.

· PAYOUT: Ajusta cuantos créditos pagará por crédito cobrado.

· KEYOUT: Ajusta cuantos créditos pagará por llave.

· MAX BET: Ajusta la máxima apuesta que puede hacerse por juego.

· DEMO MUSIC: Música en demostración.

· DEMO SHOW: Juego en demostración.

· GAME LIMIT: Ajusta cuantos créditos puede acumular en total el juego.

· **PAYOUT RATE: Ajusta el porcentaje total de pago del juego.**

· PAY LIMIT: Ajusta la cantidad máxima de monedas pagadas por hopper para evitar que este quede vacío.

· PRIZE LIMIT: Limita el premio máximo que será ganado.

· KEYOUT OVER: Ajusta keyout para tomar 0 (cero) o bajo un valor Keyout.

· *AUTO HOLD: para habilitar o deshabilitar la auto retención cuando hay una buena combinación.

· *CARD SPEED: Ajusta la velocidad de repartición de cartas.

· *DOUBLE LEVEL: Ajusta el nivel de dificultad en la opción doblar.

· *DOUBLE LIMIT: Limita la cantidad a ganar en la opción doblar.

· BILL TYPE: Para el verificador de billete N.C. normalmente cerrado (bajo) N.O- normalmente abierto (alto).

(*) Disponible solamente en juegos de póker o rieles póker.

6. Ingrese al sistema Test/setup con una clave de seguridad

La clave o password de seguridad es un código de 8 dígitos que le será solicitada por el equipo para ingresar al SETUP cuando se quieran hacer modificaciones a la configuración.

Presione el botón TEST, entrará al modo especificado en el siguiente cuadro:

SYSTEM TEST/SETUP

SCREEN TEST
SWICH AND BUTTONS TEST
LAMP TEST
SOUND TEST
GAME SETUP

SYSTEM TEST/SETUP

SCREEN TEST
SWICH AND BUTTONS TEST
LAMP TEST
SOUND TEST
GAME SETUP

- Mueva el cursos (barra) hasta GAME SETUP.
- Presiones 9 LINES / 5 DECKS para entrar.
- El sistema le solicitara la clave de acceso ENTER PASSWORD
- Ingrese la clave de 8 dígitos.
- Si es primera vez digite la asignada de fábrica.
- Para cambiarla presione el botón MAX BET.
- El software le solicitará digitar la nueva clave de 8 dígitos.
- Confirme la nueva clave digitandola una vez más.
- Para digitar la clave se han asignado los siguientes valores a los 5 botones de juego.

1 LINE	/	1 DECK	**1**
3 LINES	/	2 DECKS	**2**
5 LINES	/	3 DECKS	**3**
7 LINES	/	4 DECKS	**4**
9 LINES	/	5 DECKS	**5**

NOTA
La clave inicial asignada de fábrica es: 11111111

¡NO OLVIDE LA CLAVE!
Es el único modo de acceso a la configuración del SETUP del juego. Las personas a cargo de este código son las responsables por el manejo que sé de al equipo.

Porcentaje de retorno

Se calcula y se defina como sigue:

Porcentaje de retorno = Monedas pagadas / Monedas entradas

Algunos juegos usualmente definen tarifa de ganar como el resultado “Total Ganado” dividido por el resultado “Total Jugado” (usualmente se llama tarifa principal de juego), usted debe colocar la tarifa de ganancia en el mismo valor usado en los juegos. En nuestra experiencia la tarifa ideal de ganancia es 93%.

Por favor NO RESETEE el juego, excepto cuando sea necesario para estabilizar las tarifas, el juego debe operar en un periodo (largo fijo) para alcanzar el balance optimo. Para partir de cero por RESET el valor se contará desde el punto de partida.

El porcentaje de pago o retorno puede ser cambiado seleccionando la tara deseada desde el menú principal. Tenga en cuenta que debe esperar como mínimo 20.000 jugadas para nivelar el nuevo porcentaje de pago ya sea este mayor o menor que el actual. El fabricante no garantiza el cumplimiento del porcentaje de retorno si no se siguen las anteriores indicaciones.

El libro

En total hay 4 páginas para registro. Gire la llave de la cerradura SW Meter para entrar a la pantalla de registros, presione el botón 9 LINES / 5 DECKS para entrar a la próxima página y 1LINE / DECK para páginas anteriores.

Presione START/ DEAL DRAW para salir.

Primera Página

La página muestra los registros desde la última lectura hasta ahora.

TOTAL TIMES: Total de veces jugadas.
TOTAL PLAYED: Resultado total jugado.
TOTAL WON: Resultado total ganado.
CHECK OUT: Para borrar esta página, refiérase a la función RESET.
OUT 1.00 – Número de versión.

PRIMERA PAGINA

CURRENT RECORD	
COIN	0
PAYOUT	0
KEYIN	70900
KEYOUT	40265
NET	30635
TOTAL TIMES	8827
TOTAL PLAYED	215641
TOTAL WON	185006
OUT 1.00	

SEGUNDA PAGINA

	SCORE	COUNTER
COIN	0	000000
PAYOUT	0	000000
KEYIN	70900	000770
KEYOUT	40265	000397
NET		30635

	PLAYED	WON
TOTAL	215641	185006

	PLAY TIMES	WIN TIMES
TOTAL	8927	4326

	TIMES	SCORE
TOUCAN FEVER	59	35616
CARD BONUS	32	166619

POWER TIMES	1

Segunda Página

La columna de registros máximos muestra el resultado de COIN IN, PAYOUT, KEYIN, KEYOUT.

La columna de conteo es un sistema de **contadores inalterables** no afectados por el RESET para comparar relativamente con la ficha de la máquina para cada salida.

TOTAL PLAYED: Resultado total jugado.
TOTAL WON: Resultado total ganado.

TOTAL PLAY TIMES & WIN TIMES: Total veces jugadas y veces ganadas durante el juego.

El cuadro anterior indica las veces que se gana y el resultado de los bonos.

POWER TIMES: Veces que se ha encendido la máquina.

Reset / Prefijar (borrar).

Borre todo (Reset)

Apague la máquina, gire la llave de la cerradura SW Meter y presione el botón TEST simultáneamente, luego encienda la máquina.

La pantalla mostrará “System Reset / Borrado del sistema “indicando que todos los datos del libro se han borrado y los valores de ajuste del juego cambiaron por caída del valor (el sistema de contadores en la segunda página del libro permanece sin cambio y borrados a cero).

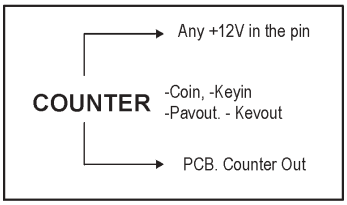
- El botón RESET en el tablero es inaccequible en juego normal.
- Usted debe hacer el RESET / BORRADO si cambia el master Rom (Rom-1).
- No olvide borrar el sistema después de cambiado el porcentaje de retorno.

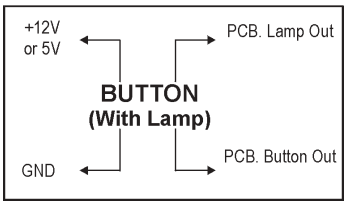
Borre los registros de una sola página (CHECK OUT)

Gire la llave de la cerradura SW Meter para entrar a la primera página del libro, presione los botones 3 LINES / 3 DECKS y 5 DECKS simultáneamente para borrar los datos. Los registros totales (segunda página) permanecen sin cambio desde la operación inicial para esta función.

Mensaje de error

FALLA	CORRECCION
ERROR DE SISTEMA / ERROR	**El sistema puede tener una pequeña confusión. Por favor realice función Reset.**
TRABADO DE MONEDA/ COIN JAM EN ENTRADA	**Apagado. Remueva la moneda del selector y prenda otra vez. Para error general (sin trabarse) presione directamente botón "Reset error"**
TRABADO DE HOPPER / HOPPER JAM	**Apagado. Remueva la moneda del hopper y prenda otra vez. Para error general (sin traba) presione directamente botón Reset Error.**
HOPPER VACIO / HOPPER EMPTY	**Hopper sin monedas/fichas. Por favor, apague e Inserte monedas/ fichas, luego prenda otra vez.**





4. VERIFICADOR DE BILLETES

La serie **I GAME** esta equipada con un verificador de billetes Cash Code ST-33 de última generación que cumple con todas las normas técnicas exigidas por las asociaciones internacionales en la operación de casinos.

El verificador acepta billetes en sus cuatro direcciones; boca arriba, boca abajo, arriba o al final, sin importar su posición en la entrada de la ranura. El tiempo que toma en el transporte, identificación y acomodación de cada billete en el depósito es de dos segundos. El porcentaje de aceptación es del 95% o más para billetes con circulación en la calle.

La serie ST-33 está equipada con interruptores DIP que permiten al usuario seleccionar el modo de operación.

Depósito de billetes

- El verificador tiene una característica de depósito que permite identificar un billete y enviar mensajes con información acerca de la denominación al equipo externo, adicional el equipo sostiene el billete en una posición que le permite devolverlo o aceptarlo.

- El verificador amontona billetes aceptados en el depósito y su diseño facilita cerrar y remover el sistema de casete (LRC), garantizando seguridad al contenido en el depósito.

Partes principales

La serie ST-33 consta de un verificador de billete y un casete. Hay casetes de diferentes capacidades: Para 170, 400, 600 y 1000 unidades.

La serie ST-33 trae dos indicadores LED en el panel frontal del verificador de billetes. El primer indicador es verde y triangular, el segundo indicador es rojo y rectangular. Cuando el verificador de billete está en modo confiable y listo para aceptar un billete, el indicador triangular verde está ON (encendido) y el indicador rectangular rojo está en ON (encendido). Si el verificador no puede aceptar un billete por alguna razón, es porque el billete esta siendo procesado, la aceptación es interrumpida por el equipo externo, o el casete esta lleno o en mal funcionamiento.

Hay conectores en el lado del verificador de billete parta comunicarlo al equipo externo.

i-game SERIES

Amontonamiento de billetes

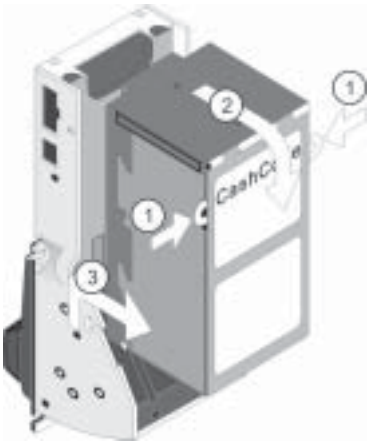
Los billetes aceptados son amontonados en los casetes removibles y dependiendo de la posición del interruptor DIP SW 1-5 el verificador de billete puede aceptar billetes en una o cuatro formas. De acuerdo a los billetes los casetes tomas posiciones idénticas o al azar.

Para sacar los billetes del casete ejecute lo siguiente:

- Remueva el casete del verificador de billete, presiónelo con sus dedos contra ambas cerraduras, mientras que este rota en un angulo de 15, 20 grados alrededor del eje, camino por el cual el casete es conectado al verificador de billete.
- Mueva el casete a lo largo de las ranuras del gancho en la base del verificador hasta que el eje esté libre.
- Saque el casete del verificador removiéndolo hacía fuera a lo largo de las ranuras.

PRECAUCIONES

- Billetes rasgados, arrugados o mojados pueden atascarse en el proceso de verificación.
- Los componentes electrónicos no deben mojarse.
- El exceso de polvo dentro del verificador de billetes puede interferir en los sensores ópticos y en el mecanismo de transporte.



Atasco de billetes

Para remover un billete atascado del verificador ejecute lo siguiente:

1. Remueva cuidadosamente el casete tratando de no dañar el billete atascado.
2. Abra las cubiertas guías del billete
3. Remueva el billete atascado.

Mantenimiento

La basura en las guías, en los sensores ópticos o en la cabeza magnética puede afectar la proporción de aceptación del verificador o aún causar atasco. Para limpias las guías siga las instrucciones:

- Remueva el casete del verificador de billete
- Abra las dos cubiertas del paso del billete.
- Remueva el mugre con un paño suave, **no utilice detergentes, abrasivos o disolventes.**

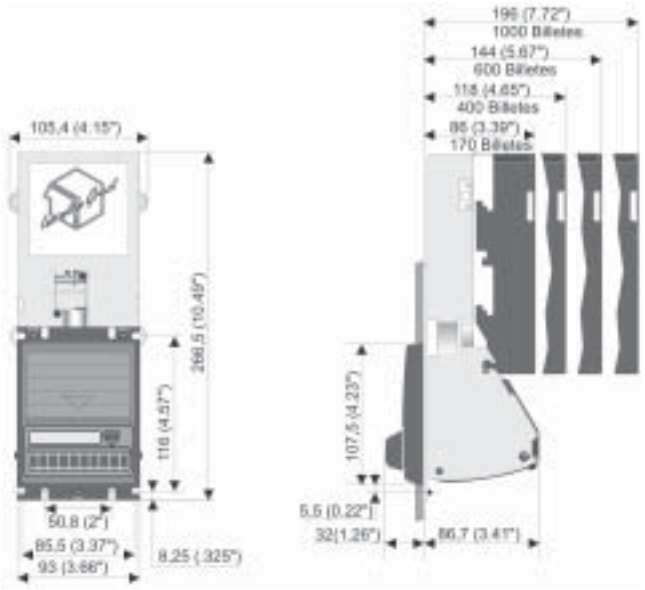
Nota: El verificador debe ser limpiado periódicamente para mantener una perfecta operación, más aun cuando su utilización es alta.

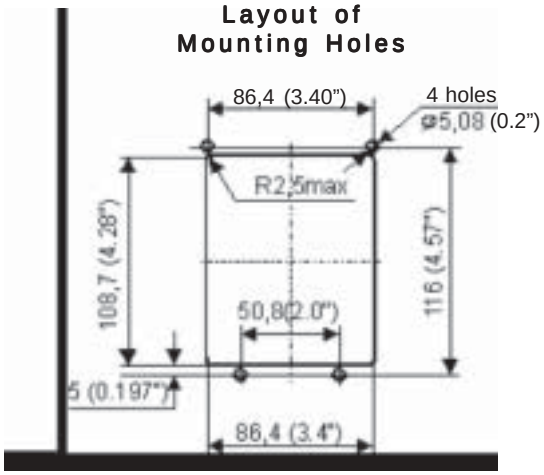
No utilice limpiadores fuertes como acetona o gasolina porque pueden causar daño a las partes plásticas del verificador de billete, anulando de inmediato su garantía.

i-game SERIES

Montaje

Las dimensiones globales y de montaje que a continuación se relacionan varían en los casetes de diferentes capacidades.





Distribución de baches

La figura “Distribución de los baches” muestra el patrón para el panel del equipo exterior dónde el verificador de billete está para ser montado. Todas las dimensiones están en milímetros y pulgadas.

Sistema de circuito de entrada y salida

El verificador tiene dos tipos de sistema de entrada/salida de acuerdo a interfases existentes:

El sistema de circuito de bajo voltaje aislado y el sistema de circuito de nivel TTL / CMOS no aislado.

Interfase de pulso aislado

El sistema de circuito de entrada y salida que pertenece a esta interfase se muestra en la figura de la página 25.

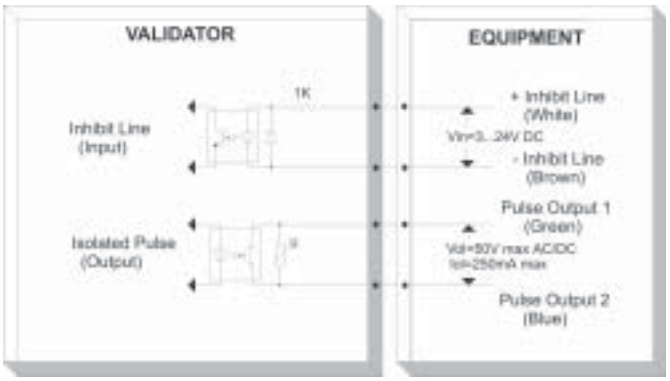
Especificaciones

1 . Sistema de circuito de pulso de salida aislado.

- Normalmente abierto (N.O.) el relevo deja libre el contacto con el aislamiento del octocoplador.
- La fuga de corriente en el circuito abierto no es mayor a 0.1 mA aplicando un voltaje hasta de 50 VDC.
- La resistencia de los contactos cerrados no es mayor a 100 Ohm.
- La corriente de carga máxima no es mayor a 70 mA.

2. Línea de entrada inhibida.

- Entrada octocuple eléctricamente aislada.
- El voltaje de entrada para producir cualquier aceptación de billete no es mayor a +0.5 VDC.
- El voltaje de entrada para permitir la aceptación esta dentro del siguiente promedio; +3..+24 VDC mientras la corriente no exceda de 24 m A.



El adicional aislado TTL, salida nivel de PULSO CREDITO tiene exactamente el mismo sistema de circuito de salida Cash Code de la interfase en serie.

Cash Code Interfase en serie

El sistema de circuito de entrada y salida al que pertenece esta interfase es el indicado en la figura de la página 26.

Características:

1. La salida

   · Tipo de colector abierto.

   · La corriente de fuga de transistor abierta no es mayor a 0.1 m A con voltaje aplicado sobre 20 VDC.

   · El voltaje emisor - colector de transistor cerrado no es mayor a +0.6 VDC con corriente sobre 100 m A.

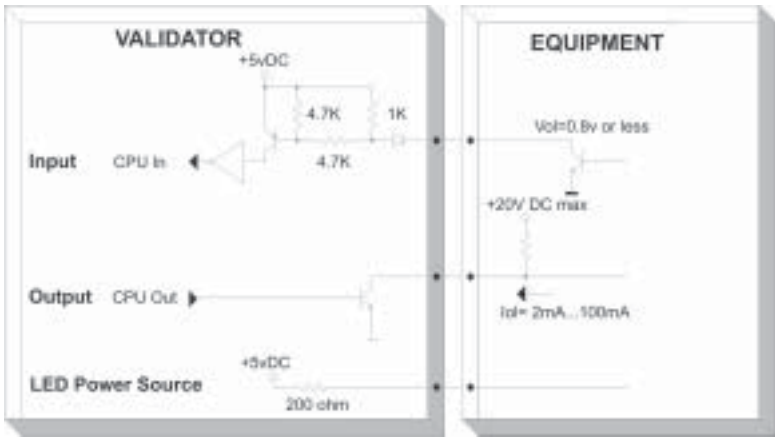
2. La entrada

   El voltaje de entrada de estado lógico “0” no es mayor a +0.5 VDC con corriente abierta sobre 5 mA.

   El voltaje de entrada de estado lógico “1” no es mayor a +4.5 VDC con fuente de corriente sobre 0.l mA.

   El sistema de circuito es compatible con cualquiera de los sistemas de circuito de entrada del equipo exterior basado en los niveles de entrada TTL HC o HCT. Para garantizar una señal de entrada de estado lógico seguro “1” el equipo exterior debe tener un oponente que contenga con resistencia dentro 1 k Ohm 4.7 Ohm.

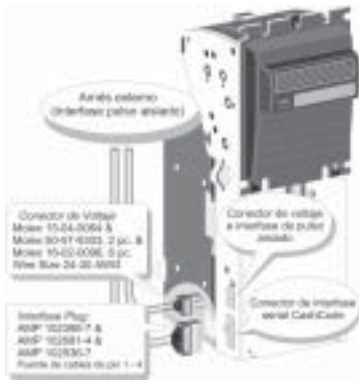
El sistema de circuito de entrada puede ser conectado directamente a la entrada de componentes tales como la serie TTL ,HC, HCT del equipo externo. Encima de este algún componente del equipo exterior puede proporcionar la señal de entrada dentro de specs para el sistema de circuito de entrada.

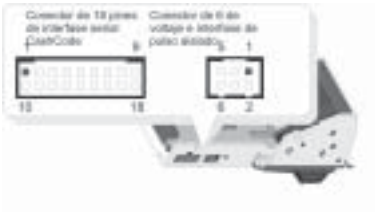


Configuración del arnés

1. Cuando se usa en el equipo exterior que sostiene en serie el código de caja la interfase Mars en serie que es compatible con ella, el verificador de billete debe estar conectado con ambas, el conector de 6 pines de energía del arnés PT# OPT-HS -12V- 06 P y el conector de 18 pines en serie PT# OPT-HC-CSO- 18P.

Cuando se usa en el equipo exterior se sostiene la interfase de pulso aislado, el verificador de billete es para ser conectado con el conector de 6 pines de energía PT# OPT-HS- 12V-06 p; y el corrector de cable de empalme PT# OPT – HS-JC18 puede ser aplicado al corrector de interface del conector de 18 pines del verificador de billete si se requiere.





Sujeción del conector

Energía y conector de interfase de pulso aislado.

Conector de apareamiento

Mating connector: Molex, Part #: 15-04-5064, 1 PSC
50-57-9303,2 PSC;
16-02-0096, 6 PSC.

Conector 6 pines

Terminal	Señal	Función	Color de cable
1	Power Supply (+)/voltaje +	+12 VDC Power / voltaje+12 V DC	Yellow /Amarillo
2	Power Supply (-) / Voltaje-	Ground / negativo	Black / Negro
3	Output Pulse 1/ Pulso de salida 1	Pulse signal / señal de pulso	Blue / Azul
4	Output Pulse 2 / Pulso de salida 2	Pulse signal / señal de pulso	Green /Verde
5	+Inhibit Line/ linea inhibición	Enable /disable / activado/Desactivado	White / Blanco
6	Inhibit Line/ - Linea inhibición	Accept Bill / Acepta billetes	Brown / Café

Conector de interface en serie Cash Code

Mating Connector: AMP, Part #: 102398-7, l psc;
102536-7, 1 psc;
102681-4, 1psc.

Conector 18 pines

Terminal	Signal	Function	Activity
1.	Credit pulse	Output	Low
2.	Interrupt	Output	Low
3.	Serial/Pulse Select		High/ Low
4.	Ground	Signal Ground	
5.	Serial Data Output		
6.	Not connectd		
7.	Not connected		
8.	Not connected		
9.	Not Connected		
10.	Out of Service	Output	Low
11.	Not connected		
12.	Accept Enable	Input	Low
13.	LED Power Source	Output	Low
14.	Send	Input	Low
15.	Not connected		
16.	Not connected		
17.	Not connected		
18.	Not connected		

Montaje de interruptor DIP

El verificador de billete está equipado con un interruptor de 8 posiciones DIP y un interruptor de 4 posiciones DIP (opcional). Estos interruptores permiten al usuario seleccionar la forma de operación del verificador. Están ubicados en el lado posterior del mismo, bajo la cubierta protectora del tablero CPU. Pueden ser accesados a través de aberturas especiales en la cubierta solamente si es removido el casete.

Para cambiar la posición del interruptor DIP use la punta de un instrumento agudo.

Diagnóstico de falla

Los validadores CashCode series Amazing equipados con casete tienen un sistema de Auto – Diagnóstico de fallas. Si la luz roja de en frente del validador esta encendida introduzca un billete y sáquelo cuando la luz roja se apague. Cuente el número de impulsos que la luz roja emita, y compare con la tabla de diagnóstico abajo indicada.

Tabla de diagnóstico

Cantidad destellos rojos	Diagnóstico
1.	El cofre no esta instalado en el validador.
2.	El motor actuador del cofre no esta operando.
3.	El cofre esta lleno.
4.	El cofre tiene un atoramiento mecánico (el motor actuador no puede almacenar el billete).
5.	El motor actuador de el cofre tiene una sobrecarga eléctrica.
6.	Los sensores ópticos están fallando.
7.	Los sensores magnéticos están fallando.
8.	El motor alimentador de los billetes no esta operando.
9.	La velocidad del motor alimentador de billetes es muy rápida.
10.	El motor alimentador de billetes tiene una sobre carga eléctrica.
11.	El seguro de la entrada de los billetes esta abierto.
12.	Un billete que está a la entrada del casete, no dio crédito.

Notas:

A. Si el billete se introdujo y la luz roja no se enciende y no da crédito, existe un error en la comunicación.
B. Después que el diagnóstico se evalúa, la luz roja vuelve a quedar encendida. No se debe considerar como un pulso adicional.

5. SELECTOR ELECTRÓNICO DE MONEDAS

Tarjeta interior con sistema “anti- pesca”

Las siguientes son las instrucciones en la operación del selector:

- Cambie la moneda que desea usar en el sujetador.
- Ajuste la medida de la moneda deseada para usar en la parte posterior.
- Seleccione el modo: Normal abierto NA/ normal cerrado NC en el “SWITCH DE TIEMPO” para sincronizar el pulso con su sistema :

  100 ms (Baja Velocidad/ Pulso Largo)
  50 ms (Media Velocidad / Pulso Medio)
  20 ms (Alta Velocidad / Pulso Corto).

- Ajuste el potenciómetro de calibración así:

El ajuste debe hacerse en sentido de las manecillas del reloj para una selección rigurosa o en sentido opuesto a las manecillas del reloj para una selección menos rigurosa.

Debido a su diseño de última tecnología el selector electrónico de monedas posee un reostato altamente sensible que debe ser girado con mucha precaución, de lo contrario puede sobrepasar su límite y romperse con facilidad.

Características

Capacidad: Ajustable a varios tipos y tamaños de monedas.

Fácil de usar: Selección de monedas basada en el diámetro, espesor y materiales.

Múltiple sistema “ANTI- PESCA”: La Programación exclusiva en la CPU mide la velocidad de caída de las monedas, controlando el tiempo y detectando movimientos anormales.

Sincronización: Ajustable mediante un SWITCH DE TIEMPO ubicado en la parte inferior de la salida de moneda, opera con 3 velocidades preestablecidas: 100 ms/50ms /20ms.

Sensibilidad: Ajustable mediante un potenciómetro (+) (-) que regula una mayor o menor tolerancia en la entrada de monedas.

Opción extra: Contador de entradas.

TOKENICE SU MÁQUINA

- **Para que un crédito sea igual a $10**

1. Entre al modo Game Setup (Ver ajuste el juego pag. 17) y programe: Coin in 5, Payout 5
2. Programe el dsw 1 del verificador de billetes en: 1 Off, 2 Off
3. En la guía del comparador coloque una moneda de $50. Crédito $10, Moneda $ 50

- **Para que un crédito sea igual a $20**

1. Entre al modo Game Setup (Ver ajuste el juego pag. 17) y programe: Coin in 5, Payout 5
2. Programe el dsw 1 del verificador de billetes en: 1 On:, 2 Off
3 En la guía del comparador coloque una moneda de $100. Crédito $20, Moneda $100

- **Para que un crédito sea igual a $50**

1. Entre al modo Game Setup (Ver ajuste el juego pag. 17) y programe: Coin in 1, Payout 1
2. Programe el dsw 1 del verificador de billetes en: 1 Off, 2 Off
3. En la guía del comparador coloque una moneda de $50. Crédito $50, Moneda $50

- **Para que un crédito sea igual a $100**

1. Entre al modo Game Setup (Ver ajuste el juego pag. 17) y programe: Coin in 1, Payout 1
2. Programe el dsw 1 del verificador de billetes en: 1 On, 2 Off
3. En la guía del comparador coloque una moneda de $100. Crédito $100, Moneda $100

· **Para que un crédito sea igual a $200**

1. Entre al modo Game Setup (Ver ajuste el juego pag. 17) y programe: Coin 5
   Payout 5
2. Programe el dsw 1 del verificador de billetes en : 1 On
   2 On
3. En la guía del comparador coloque una moneda de $200
   Crédito $200
   Moneda $1000

· **Para que un crédito sea igual a $ 500**

1. Entre al modo Game Setup (Ver ajuste el juego pag. 17) y programe: Coin in 1
   Payout 1
2. Programe el dsw 1 del verificador de billetes en : 1 Off
   2 On
3. En la guía del comparador coloque un moneda de $500
   Crédito $500
   Moneda $500

· **Para que un crédito sea igual a $1000**

1. Entre al modo Game Setup (Ver ajuste el juego pag. 17) y programe: Coin in 1
   Payout 1
2. Programe el dsw 1 del verificador de billetes en: 1 On
   2 On
3. En la guía del comparador coloque una moneda de $1000
   Crédito $1000
   Moneda $1000

6. MANTENIMIENTO GENERAL

Cuando se complete cualquier procedimiento de mantenimiento, consulte el manual para obtener información sobre los procedimientos de verificación.

Limpieza mensual

- Limpie el interior de la caja de monedas con un paño.
- Con un agente de limpieza de vidrios no abrasivo y antiestático, y un paño sin peluza, limpie todos los vidrios del exterior, inclusive el del monitor.
- Con un agente de limpieza suave, sin amoniaco, limpie el exterior de la puerta de la máquina.

Mantenimiento Trimestral

- Aspire el interior de la máquina y limpie el polvo o suciedad de los conductos para las monedas.
- Con un paño limpio, sin pelusa, limpie los dispositivos fotosensibles de la unidad de entrada de monedas y el detector de puerta abierta.
- Con un agente de limpieza de plásticos no corrosivo, antiempañante, limpie las áreas de los botones de todas las cajas de interruptor del tablero de juego.
- Constate que las luces fluorescentes de la máquina estén debidamente iluminadas; cambie toda la lámpara, balasto o arrancador que no funciones adecuadamente (luces que titilan o quemadas).

MANTENIMIENTO PREVENTIVO RECOMENDADO

La lista de esta tabla sugiere intervalos periódicos de mantenimiento y puede variar de acuerdo al uso o trabajo de la maquina.

ITEM		SERVICIO POR MESES				ITEM		SERVICIO POR MESES			
MANTENIMIENTO		**1**	**3**	**6**	**12**	**MANTENIMIENTO**		**1**	**3**	**6**	**12**
Carcaza hooper	A		X			Monitor	A		X		
	L						L				
	C						C	X			
Sensor óptico hooper	A					Panel de botones	A				X
	L					Jugador	L				
	C		X				C		X		
Cuchilla hooper	A			X		Aceptador de billete	A				
	L						L				
	C						C				X
Prueba sonda	A			X		Apilador (cassette)	A				
nivel de moneda	L						L				
	C						C	X			
Encoder	A					Limpieza interior	A				
	L						L				
	C		X				C		X		
Monedero	A			X							
	L			X							
	C	X									

C= limpiar e inspeccionar **L=** Lubricación **A=** Ajuste